



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Desarrollo de la creatividad a través de la
innovación educativa

Autor:

Mercedes Murillo Fustero

Director:

Santiago Ayerbe Carrera

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Campus de Huesca
Año 2018

ÍNDICE

1.	JUSTIFICACIÓN	4
2.	INTRODUCCIÓN	5
3.	¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?	6
3.1.	¿La creatividad se puede entrenar y/o enseñar?	12
3.2.	Creatividad en el aula	14
3.4	La creatividad en otros ámbitos	17
4.	¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN?	19
4.1.	Tendencias actuales innovadoras en educación	20
5.	CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	27
6.	INICIATIVAS SOCIALES/PRIVADAS/PÚBLICAS QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD O LA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN	28
6.1.	Iniciativas sociales/privadas/públicas que fomentan la creatividad o la innovación en la educación en España	29
6.2.	Iniciativas sociales/privadas/públicas que fomentan la creatividad o la innovación en la educación en Europa	33
6.3.	Iniciativas sociales/privadas/públicas que fomentan la creatividad o la innovación en la educación en el mundo	36
6.4	¿Qué técnicas que fomentan la innovación y la creatividad son las que más han llamado la atención para llevar a cabo en el aula?	40
7.	CONCLUSIONES	42
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

Desarrollo de la creatividad a través de la innovación educativa

Development of creativity through educational innovation

- Elaborado por Mercedes Murillo Fustero
- Dirigido por Santiago Ayerbe Carrera
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Septiembre del año 2018
- Número de palabras: 15249

Resumen:

El trabajo realizado se centra en el desarrollo de los conceptos de creatividad e innovación para observar cómo se pueden llevar a cabo en el aula utilizando diferentes metodologías actuales que se alejan de la escuela tradicional, y en qué otros ámbitos fuera de la educación los podemos encontrar.

También se ha llevado a cabo una revisión acerca de técnicas innovadoras que están presentes en diferentes colegios del mundo, donde se pueden comprobar los efectos positivos que está transmitiendo la innovación en la educación.

Palabras clave: creatividad, innovación, educación, metodologías actuales.

Abstract:

The Project focuses on the development of the concepts of creativity and innovation in order to observe how they can be performed in the classroom using current methodologies that deviate from the traditional school, and in which areas outside the education they can be found.

It also includes a review of innovative techniques which are present in different schools of the world, where you can check the positive effects that innovation is transmitting in education.

1. JUSTIFICACIÓN

La idea para realizar el Trabajo Final de Grado que hemos elaborado surgió a raíz de cursar la asignatura “Innovación en la escuela inclusiva” en el cuarto curso del grado de educación infantil.

En dicha asignatura, se trabajaba sobre la creatividad y la innovación educativa alejándonos de la escuela tradicional y a través de grupos de trabajo. Por ello, nos pareció interesante realizar una revisión acerca de los conceptos ya nombrados teniendo en cuenta diferentes técnicas y consejos para poder trasladar al aula.

Además, la creatividad y la innovación son dos conceptos que están muy presentes en muchos de los ámbitos de la sociedad actual y que todos ellos tienen como objetivo la búsqueda de la consecución del éxito. También, creemos que como futuros maestros, es necesario tener conocimientos y estar bien informados acerca de las metodologías y técnicas que están cambiando la educación en el mundo.

Lo que se quiere conseguir con la realización de este trabajo es la ampliación de diferentes conocimientos acerca de la creatividad y la innovación en todos los ámbitos, pero principalmente en el de la educación. Así como diferentes metodologías para poder aplicar en el aula.

2. INTRODUCCIÓN

¿La creatividad es una capacidad que sólo la poseen algunos individuos? ¿Los conceptos creatividad e innovación están transformando la educación y el mundo? En el presente trabajo vamos a mostrar una serie de apartados vinculados con la innovación y la creatividad donde se van a responder las diferentes cuestiones expuestas, si bien de una manera directa o indirecta.

En primer lugar, vamos a mostrar el primer apartado que se centra en el concepto de creatividad. Inicialmente, se va a definir dicho concepto de manera que se va a realizar un análisis donde vamos a agrupar en varias secciones a diferentes autores que coinciden en algunos aspectos con sus respectivas teorías.

Dicho apartado, se va a dividir en cuatro subapartados, en el primero de ellos se van a ofrecer una serie de características que contribuyen al desarrollo de la creatividad. Donde se va a poder observar si la creatividad se puede entrenar o enseñar desde pequeños y a lo largo de la vida. En el siguiente, se van a exponer diferentes factores que influyen en cómo llevar a cabo el desarrollo de la creatividad en el aula. También, se van a poder observar en otro de los subapartados diferentes técnicas o metodologías actuales que contribuyen en el desarrollo de dicho concepto. Y, para finalizar con el primer apartado, se va a proceder a la muestra de otros ámbitos relacionados con la creatividad que no están directamente vinculados con la educación.

En el segundo apartado se define el concepto de innovación, el cual se necesita para la realización del tercer apartado, que consiste en nombrar diferentes fundaciones y/o organizaciones vinculadas con estos dos conceptos.

En el último apartado, se ha realizado un análisis de diferentes colegios del mundo donde se trabaja la creatividad y la innovación, para observar que no son pocos los colegios que optan por una educación innovadora y que se alejan de la escuela tradicional.

Finalmente, se han recogido una serie de conclusiones que se han obtenido tras la realización de este trabajo.

3. ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

Tras la lectura de numerosos documentos relacionados con la creatividad, se ha podido observar la ausencia de una definición clara acerca de ella, ya que es un concepto muy complejo que puede estar relacionado con variedad de ámbitos y que engloba muchos campos, como puede ser la personalidad, la psicología o la inteligencia, entre otros.

Javier Corbalán Berná en su artículo “*¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?*” (2008), expone que “estamos en una situación similar a la del descubrimiento de la electricidad, ya que nadie sabía lo que era aquello. En cambio, lo que sí se sabía era que se tenía una clara experiencia de su descarga.”

Todo ello, no quiere decir que nos encontremos ante un concepto que carece de significado, sino que nos encontramos ante un concepto amplio con variedad de relaciones y significados entre sí.

A continuación, vamos a realizar varias agrupaciones acerca de diferentes teorías sobre la creatividad para poder observar cuál ha sido el concepto de creatividad a lo largo de la historia.

En primer lugar, tras la comparación y lectura de variedad de documentos, se ha podido observar que el concepto “creatividad” está estrechamente relacionado con la novedad. Es decir, algunas de las definiciones que hemos podido trabajar describen “creatividad” como algo novedoso- nuevo. Algunos de los autores y las correspondientes definiciones que implican el término “novedad” son las siguientes:

Según Guilford (1950), “la persona creativa tiene ideas novedosas y presenta respuestas a problemas de un modo poco común.”

Flanagan (1958) también propone una definición más completa y justificada acerca de este concepto relacionándola con la novedad:

“La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”. Flanagan (1958)

Para Rogers (1959) , “la creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los

materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.

Siguiendo con el objetivo de exponer definiciones sobre “creatividad” y relacionadas con la novedad, los autores Getzels y Jackson (1962) definen dicho concepto como una “habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”. Es decir, como la “capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos” (Palmer, 1962).

Barron (1969), estudia el concepto de creatividad como “la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.

En cambio, Oerter (1971), expone que “la creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad”. Es decir, se entiende que se requieren una serie de condiciones para poder llegar a la novedad.

Creatividad también se puede definir como una “innovación valiosa”. (Marín, 1980)

Mitjans (1995) sustenta que “creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico”.

El autor Csikszentmihalyi (1996), no sólo se centra en la novedad, sino que cree que “creatividad” puede ser un cambio de algo que ya existía o una novedad. Es decir, “la creatividad es un acto, idea o producto que cambia un dominio ya existente, o lo transforma en uno nuevo”.

Ken Robinson (2015), se centra en que ser creativo “consiste en tener ideas nuevas. No es necesario que beneficien a toda la humanidad, aunque eso siempre es una ventaja, pero sí deben favorecer a la persona que las ha concebido”.

En segundo lugar, también hemos observado diferentes autores que relacionan sus teorías sobre creatividad con la importancia de poseer una aptitud. Algunos de los autores que hemos encontrado son los siguientes:

Guilford (1952), el cual expone que “la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Guilford (1971) vuelve a exponer otra de sus teorías acerca de la creatividad, donde expresa que dicho concepto se basa en una “capacidad o aptitud para generar alternativas

a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”. Es decir, en la primera definición expuesta por Guilford, se ha podido observar que se centra en la persona creativa, y en la segunda definición, dicho autor se centra en el concepto teórico de creatividad y no en la persona que se encarga de llevarlo a cabo.

Osborn (1953), también deduce que la creatividad es una aptitud, “aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.

Al igual que Barron (1955), el cual indica en su teoría que el concepto de creatividad se basa en poseer una “aptitud mental y una técnica del pensamiento”. Otro autor, como es Aznar (1973), muestra que “la creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”. Es decir, que la creatividad consiste solamente en una aptitud que se basa en elaborar ideas nuevas, sin seguir ningún proceso.

De Bono (1974), describe el concepto de “creatividad” como “una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

Wollschlager (1976), se centra en la importancia de tener capacidad para producir nuevas ideas, “es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”. Al igual que De la Torre (1991) y Stenberg y Lubart (1997, p.18), los cuales también definen el concepto de “creatividad” como la “capacidad y actitud para generar ideas nuevas, apropiadas, de alta calidad y comunicarlas”. De acuerdo con los autores nombrados anteriormente, Gervilla (1992), también coincide con dichas teorías, donde expresa que la “creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”.

En tercer lugar, hemos podido comprobar que el concepto “creatividad” además de tener relación con la novedad y con la posesión de determinadas aptitudes, también está relacionado con el seguimiento de un proceso. Es decir, también hemos encontrado definiciones donde los autores expresan que para tener creatividad hay que seguir una serie de pasos. A continuación, se va a proceder a la muestra de diferentes definiciones sobre creatividad relacionadas con el seguimiento de un proceso:

Thurstone (1952) entiende creatividad como un proceso que se sigue para “formar ideas

o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.

Mac Kinnon (1960), establece que para poseer creatividad se necesita poner en práctica un “proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta.”

Torrance (1996), sigue considerando creatividad como un proceso:

“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”. Torrance (1996)

Esquivias (1997), en su definición muestra que la creatividad es “un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía.” Es decir, define que la creatividad es complicada.

También nos parece interesante nombrar a Bianchi, que concibe creatividad como un “proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”. Es decir, relaciona creatividad con un proceso que se centra en la psicología.

Davis y Scott (1992), añaden que es “el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.

En cuarto lugar, hemos podido comprobar que el concepto sobre la creatividad, está estrechamente relacionado también con la originalidad. Es decir, hemos observado en diferentes definiciones que para ser creativo, hay que ser original y tener ideas originales. A continuación, vamos a mostrar diferentes teorías relacionadas con la creatividad y la originalidad:

Ausubel (1963), expresa que “la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la

ciencia, al arte, a la política, etcétera”. Es decir, Ausubel valora la calidad y la originalidad como elementos clave para poder ser creativo.

Por otro lado, varios autores también están de acuerdo con que la creatividad consiste tener “fluidez, flexibilidad y originalidad del pensamiento” (Joseph Renzulli, 2000) y que “la creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad”(Acuña, 1986). Por lo tanto, es importante nombrar que los niños son partícipes de dicho concepto ya que son los principales en establecer ideas originales.

Barron y Harrington (1981, p.442), muestran una definición sobre creatividad más simple donde expresan que dicho concepto se basa en “una disposición hacia la originalidad”.

El que trabaja con la creatividad se le denomina creador, y según Pereira (1997):

“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original. Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad.” Pereira (1997)

Gardner (1998 y 1999), conocido por su teoría de las inteligencias múltiples, define persona creativa como “ la que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural complejo”. Además, también realiza una definición acerca del concepto “creatividad” incluyendo las diferentes inteligencias múltiples :

“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”. Gardner (1998 y 1999)

Otro autor conocido y que ya hemos nombrado anteriormente, es Ken Robinson (2015), el cual realiza una definición uniendo el término “proceso” y el término “original”: “la creatividad es el proceso de tener ideas originales que son de utilidad”.

En quinto lugar, también hemos creado un grupo de definiciones que se centran en la individualidad de cada uno y en las personas. Es decir, un grupo se muestra que la creatividad puede formar parte de todas las personas:

Según May (1959), creatividad es “el encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo”. Es decir, dicho concepto tiene relación con la individualidad de cada uno.

Cabe destacar la teoría de Fromm (1959), donde expone que todos podemos ser creativos, “la creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.

También nos parece importante nombrar, que la creatividad no solo está presente en las personas adultas, sino que además está presente en los niños, siguiendo a Dudeck (1974), “la creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”.

Piaget (1964), en cambio, además de relacionar la creatividad con los niños, también se la relaciona con el juego, “la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Penagos y Aluni (2000), expresan que creatividad es “progreso porque transforma los viejos conocimientos en algo nuevo, y todas las personas poseen este potencial. Es la condición necesaria para el desarrollo de la humanidad, la calidad humana”. Es decir, dichos autores indican que todas las personas tienen la capacidad de ser creativos.

En sexto lugar, el último grupo que hemos elaborado para estudiar las diferentes definiciones sobre la creatividad, se basa en la solución de problemas. En este grupo se va a observar la presencia de diferentes autores que enlazan creatividad con solución de problemas. Dichos autores son los siguientes:

Gagné (1996), define dicho concepto como “una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”. El autor Grinberg (1976) también se centra en la resolución de problemas, el cual expresa que la creatividad es una “capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales”.

Por otro lado, también se puede entender “creatividad” como un estilo de la mente, según López y Recio (1998):

“Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información,

manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”. López y Recio (1998)

Como se ha podido observar, los puntos claves para definir el concepto de creatividad no han cambiado mucho a lo largo de la historia. Casi todas las definiciones que hemos podido estudiar, describen el concepto de creatividad como un proceso que se sigue para solucionar problemas o conseguir la elaboración, invención u organización de algo original.

Además, también se hace hincapié en que la creatividad es una aptitud o capacidad que se basa en innovar, dar soluciones originales y que la puede poseer cada persona (tanto adultos como niños). Teniendo en cuenta también, que no sólo son personas creativas los artistas, sino que son todos los miembros que trabajan para poner en práctica su pensamiento hacia ideas originales. También se les da importancia a los niños, los cuales fomentan la creatividad desde edades tempranas.

En definitiva, “la creatividad es algo imposible de definir con palabras” (David Bohm, 2002). Pero tras la lectura de numerosos artículos, hemos podido llegar a la conclusión de que se entiende que la creatividad es la capacidad de utilizar la información y los conocimientos de forma nueva, generando ideas interesantes y encontrando alternativas y/o soluciones divergentes para los problemas.

3.1. ¿La creatividad se puede entrenar y/o enseñar?

Durante los últimos años, se ha producido una creciente llamada al fomento y trabajo de la creatividad en todos los ámbitos, como en las escuelas, desde edades tempranas, en las universidades y en los trabajos.

Todo ello, se debe a la importancia del desarrollo de las diferentes capacidades de cada persona y a la búsqueda de alternativas o soluciones pertenecientes a un mismo problema. Tras la lectura de numerosos artículos y la visualización de documentales acerca de la enseñanza de la creatividad, no cabe duda de que dicho concepto se puede enseñar y entrenar desde edades tempranas.

Cabe destacar, que aunque la creatividad es una capacidad innata del ser humano, es importante el papel de la familia y la escuela para que pueda desarrollarse con éxito. Los niños, tienen que aprender a ser capaces de manejar sus recursos creativos para poder solucionar problemas que se planteen en su vida.

Es importante nombrar, que para enseñar la creatividad, se necesita un ambiente relajado y motivador. Siguiendo a Dacey (1989), la etapa de educación infantil es clave para el fomento de la creatividad, ya que es donde se realiza el mayor desarrollo neuronal del ser humano.

Si se decide dejar al niño para que tome sus propias decisiones, en un futuro se podrá observar la presencia de personas adultas con mayor capacidad creativa y con capacidad para poder resolver variedad de problemas. Sin embargo, si se producen coacciones hacia la persona, el pensamiento creativo empobrece. Ya que se le quita la libertad de elección.

Por otro lado, teniendo en cuenta el documento de Cemades (2004) *“Desarrollo de la creatividad en educación infantil”* podemos observar que, en la actualidad, se deben de buscar metodologías que ayuden a desarrollar la creatividad en las personas.

Es necesario que en la escuela se den, además de los materiales necesarios para búsqueda de información, confianza y credibilidad en los alumnos. De esta manera, se les estimulará y poco a poco irán trabajando su creatividad.

Según el estudio de Olivia López (2005) *“enseñar a ser creativo”*, podemos observar que, en 1986 el autor Renzulli y colaboradores, crearon un programa que contiene cinco subapartados con veinticuatro actividades dentro de cada uno de ellos. Dicho programa, se centra en el desarrollo de la creatividad basándose en el estudio de las habilidades creativas de los alumnos y teniendo en cuenta su nivel de desarrollo. Por ello, el programa engloba una serie de actividades para trabajar en el aula ordinaria, adecuadas a las diferentes edades, englobando a los niños de educación infantil y primaria, y con varios niveles de dificultad. Todo ello, con el fin de potenciar la creatividad en cada uno de los diferentes alumnos.

Para poder entrenar dicho concepto, es imprescindible la preparación previa del docente. Es decir, el docente debe saber qué materiales son interesantes, conocer la

materia que va a aprender el alumno, buscar instrumentos de evaluación para poder evaluar de una manera cualitativa observando si se ha llevado a cabo un proceso creativo, etc.

Además, también es interesante entrenar la creatividad a través del lenguaje, de las matemáticas, y de las diferentes asignaturas que podemos encontrar hoy en día en el aula, así como ciencias naturales, ciencias sociales, música, educación física, química, física, ciudadanía, etc.

Los maestros deben de motivar a los alumnos, llamando su atención y fomentando su participación en el aula, teniendo recursos en la clase que puedan despertar su curiosidad. Los docentes, también pueden ayudar a los niños para aprender a expresar sus opiniones e ideas, sin miedo a equivocarse, reconociendo los errores, valorando el proceso y siempre respetando las ideas de los demás compañeros.

La formación de los padres también es fundamental para educar a sus hijos teniendo en cuenta la creatividad, se deben de conocer e investigar recursos que enseñen al niño a pensar, y de esta manera, a buscar diversas soluciones a problemas que se les puedan plantear en el día a día.

Se debe de buscar una enseñanza que trabaje y fomente la autonomía del alumno, dónde el niño pueda dar sus opiniones y respetar a los demás. Teniendo presente la individualidad de cada uno y también el trabajo en equipo.

3.2. Creatividad en el aula

Tras la lectura de numerosos documentos, en este punto vamos a explicar cómo llevar a cabo la creatividad en el aula para alejarnos de una educación tradicional.

Siguiendo a Vivian (2003), en la revista *“La inteligencia y el pensamiento creativo”* 27 (1), hemos podido observar que para comenzar con la explicación del punto 2.2 “creatividad en el aula”, es necesario nombrar los principios que promueven el desarrollo creativo en los alumnos y la enseñanza creativa. Dichos principios que vamos a mostrar a continuación los hemos reelaborado aunque, desde un principio, fueron creados por Logan y Logan (1980):

PRINCIPIOS PARA UN DESARROLLO CREATIVO:
Naturaleza flexible e integradora: todos somos diferentes y se adapta a las necesidades de todos los alumnos.
Técnicas de enseñanza indirecta: es necesario que los niños deduzcan, experimenten, investiguen y se realicen preguntas para fomentar el pensamiento creativo, entre otras.
Imaginación: la creatividad es imaginativa.
Establecer relaciones: relacionar diferentes actos y pensamientos, experiencia y creación, aprendizaje y experimentación.
Buena relación entre el maestro, el alumno y la actividad a trabajar.
El maestro es guía y el alumno participante activo.
Valoración cuantitativa, cualitativa y autovaloración.
Fomenta la autorrealización.

Adaptado de Logan y Logan (1980)

El maestro es quien conoce y trabaja con la capacidad creativa del alumno. Prevaleciendo en todo momento el espíritu creativo y la originalidad del profesor para trabajar con el niño aspectos como el crear, imaginar o inventar.

Según Javier Corbalán Berná en su artículo “¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?” (2008), podemos observar que una clase basada en la creatividad es un “foro de pensamiento, un antídoto para el aburrimiento, una fuente de motivación para los alumnos, un recurso garantizado ante los disrruptores y un caldo de cultivo para la excelencia.” Lo cual, quiere decir que un aula creativa es un aula entretenida, divertida y donde se avanza hacia el éxito con resultados positivos.

Tras revisar la revista de Educación a Distancia sobre la creatividad de Rinaudo, M.C (2002), hemos aprendido que para fomentar la creatividad en el aula hay que evitar la existencia del Síndrome de Salieri, que consiste en impedir que se desarrollen las capacidades y el potencial de los alumnos, ya éstos se imaginan que no son capaces de tener creatividad porque se comparan con héroes de su cultura (Perkins, 1990).

También es importante nombrar que el papel del profesor es indispensable en el aula, ya que éste además de ser un guía y un participante activo para los alumnos, tiene que ayudarles a crear autoconfianza en sí mismos para poder evitar el miedo a hacer el ridículo. Teniendo en cuenta a Parker J. Palmer (2004), “los estudiantes aprenden de muy diversas maneras, pero en cualquier situación el profesor posee el poder de crear condiciones que puedan ayudar a sus estudiantes a aprender”.

Según el documento *“Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil”* de Cemades (2008), podemos observar que los maestros tenemos que indagar para encontrar técnicas o metodologías que nos ayuden a desarrollar en el aula la creatividad. Debemos tener en cuenta los materiales que vamos a utilizar, y durante el desarrollo de la actividad tenemos que ayudar al niño para que no se pierda.

Hay que mostrar interés a los alumnos sobre la creatividad y la fantasía; utilizar diferentes textos escritos como cuentos, periódicos, cómics, poesías, etc.; fomentar la comunicación; realizar diferentes juegos que ayuden a desarrollar el pensamiento creativo; trabajar con pintura para desarrollar capacidades como por ejemplo el arte; también debemos buscar actividades relacionadas con la vida real, para que los niños comiencen a desarrollar su autonomía y comiencen a entrenar y a conocer pautas relacionadas con la solución de problemas. La experimentación y la investigación en el aula desde edades tempranas también es importante, ya que así los alumnos aprenden por ensayo-error, es decir, observan un proceso de aprendizaje basado en el error, donde se tienen que equivocar hasta conseguir la solución.

Por otro lado, siguiendo con el estudio del documento de Cemades (2008), el juego también es indispensable para el desarrollo de la creatividad en el aula ya que es la base del desarrollo del aprendizaje. Los niños aprenden jugando, y por ello, es necesario preparar una serie de juegos que se puedan desarrollar en el aula para poder entrenar la creatividad. Es importante tener variedad de opciones para poder ir eligiendo una u otra dependiendo siempre de la motivación de los alumnos. Según Vivian (2003), en su revista *“La inteligencia y el pensamiento creativo”*, el juego se encarga de ayudar al niño a conocerse a sí mismo y a establecer relaciones con sus compañeros. Además, fomenta el impulso creativo en el alumno.

Tras la lectura del documento “*Papeles del psicólogo*” de Vecina (2006), hemos podido observar que no hay que olvidar que la creatividad va relacionada con el aprendizaje y el esfuerzo. Y por ello, sino se trabaja en el aula y fuera de ésta, es muy difícil que los alumnos puedan desarrollar dicho potencial al máximo.

3.4 La creatividad en otros ámbitos

La creatividad está presente en prácticamente todos los ámbitos, y por ello, aunque para la realización de este trabajo nos hayamos centrado en la creatividad que está presente en la educación, en este punto vamos a mostrar también aspectos relacionados con la creatividad e innovación que nos han llamado la atención fuera de la educación. Ya que nos parece interesante porque los diferentes ámbitos están relacionados entre sí de una manera directa o indirecta e implican características similares a la hora de ser creativos.

Según el documento de Andrés Luque (2007), denominado “*Picasso, sistema creativo propio*”, hemos podido observar que en los cuadros que realizaba el pintor el sistema creativo se plasma con claridad. Y es que, por ejemplo, durante la realización de sus cuadros, a la hora de representar la belleza, no aplicaba un canon de belleza único, sino que se dejaba llevar por el instinto y el cerebro para crear obras nuevas y especiales. Teniendo en cuenta la creatividad de Picasso y siguiendo a Parmelin (1996) podemos observar que :

“Un artista siempre trabaja sobre las cosas y sobre las emociones; sobre las ideas. Las ideas son las cosas más las emociones. Las ideas quedan apresadas en la obra de arte; en el interior y forman parte integrante de la obra de arte, aunque su presencia no sea perceptible de forma objetiva.” Parmelin (1996)

Por otro lado, tras observar el libro de Frega y Vaughan (2001) denominado “*Creatividad musical*”, hemos podido comprobar que la creatividad también está muy presente en la música, la cual tiene unas características interesantes para formar parte del desarrollo creativo. En este ámbito, la creatividad está presente a la hora de organizar una canción, una melodía, una partitura, entre otros aspectos. Es decir, para crear una canción, “el músico juega con sus ideas, hasta que alcanza un efecto que lo satisfaga.” Es ahí donde la creatividad se hace presente, ya que empiezan a surgir ideas que quizás nunca habían surgido.

Otro de los ámbitos que vamos a nombrar posteriormente, en el punto denominado “creatividad e innovación”, es el ámbito de la gastronomía. El cual es muy interesante trabajar, ya que es donde se puede observar la creatividad de primera mano.

Según el artículo “*el placer de innovar*” creado por Montaña y Moll (2009), hemos podido comprobar que el cocinero Ferrán Adrià destaca por lo creativo que es en la cocina con sus respectivos platos. A la hora de idear sus diferentes platos, necesita tener los cinco sentidos activos y las emociones, también debe presentar conocimientos acerca del arte, diseño industrial, capacidad creativa y sensibilidad. Todo ello para persuadir al comensal y conseguir que las emociones, la razón, los diferentes sentidos y los recuerdos, se centren en un plato de comida.

También nos ha parecido interesante nombrar el ámbito de la danza, ya que es un arte que se desarrolla a través de la creatividad. Es decir, las personas que bailan y trabajan en ámbitos relacionados con la danza comprenden que dicha actividad además de trabajar el físico, también fomenta el desarrollo del pensamiento y la creatividad a la hora de crear o modificar un baile. Por otro lado, también es interesante destacar la unión de la danza con las emociones que, según el artículo de Monroy (2003) “*la danza como juego, el juego como danza*”, “la danza como proceso artístico- creativo está profundamente ligada a la dimensión emocional del ser; es de allí que surge en un primer momento el impulso de bailar, la necesidad de hacerlo”.

El ámbito empresarial también es un aspecto donde la creatividad se hace presente. Según el documento de Borjas Parra (2003) denominado “*Espíritu empresarial, creatividad empresarial. Nuevo reto*” se ha podido observar que, las personas que deciden crear empresas nuevas son emprendedoras. Es decir, se centran en la innovación y en el conocimiento dando a conocer ideas innovadoras y excepcionales para poder crear una empresa o comercio con el objetivo de conseguir el éxito. Siguiendo a McClelland (1956) “el emprendimiento de una acción está originado en la motivación al logro. La cual constituye un proceso mental dirigido hacia el planteamiento, búsqueda del progreso, excelencia, innovación y esfuerzo”.

En las producciones cinematográficas o teatrales también se puede observar la presencia de la creatividad. Es decir, las personas implicadas en dichas producciones, a la hora de crear el guion o a la hora de realizar las representaciones, dejan fluir su imaginación y el pensamiento para conseguir elementos creativos con la intención de motivar y sorprender gratamente al espectador. Tras la lectura del documento “*La creatividad en la producción cinematográfica*” realizado por Pardo (2000), se ha podido observar que “el cine es un trabajo creativo conjunto, un arte colaborativo”.

4. ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN?

El concepto “innovación”, proviene del verbo innovar (*innovare* en latín), el cual es un concepto complejo que además, se recoge en todos los ámbitos significando la incorporación de algo nuevo (Sánchez, 2005). Y que, siguiendo la definición que propone la Real Academia Española, se entiende como mudar o alterar algo introduciendo novedades.

Es decir, una innovación es introducir novedades o modificar algo que ya existía previamente para conseguir una mejora (Moreno, 1995). También es una idea, una práctica o un objeto percibido como nuevo por un individuo (Hoyle, 1969).

Además, como dice Angulo (1994) en su teoría sobre la innovación, este concepto “provoca cambios en los sujetos y en el contexto”.

Por otro lado, según Carbonell (2001), el concepto “innovación” se describe como “una serie de intervenciones, procesos y decisiones que presentan cierto grado de intencionalidad y sistematización”. Con la intención de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas, entre otros.

Después de ofrecer una pequeña definición acerca del complejo significado relacionado con la innovación, cabe destacar, que en este trabajo el cual está relacionado con la educación, me voy a centrar también en mostrar una breve definición acerca de la “innovación educativa”. Donde vamos a exponer a varios autores que se muestran claros con sus teorías.

En la actualidad, como hemos podido observar, la innovación educativa está comenzando a renacer entre las diferentes aulas de los colegios. Digo renacer, porque no es un concepto nuevo del que no se haya hablado a lo largo de la historia. Sino que, es una idea que se lleva aplicando en las escuelas de diferentes maneras y estudiando desde hace muchos años.

Autores como Havelock y Huberman (1980) consideran que la innovación educativa es el estudio de las estrategias o procesos de cambio que se producen tras una sucesión cronológica de hechos y actitudes.

Para una definición más completa, el autor De La Torre (1997, p.65) muestra que la innovación educativa puede entenderse como:

“Una propuesta de plan y su desarrollo, con el fin de cambiar y mejorar algún aspecto educativo concreto, dígame currículo, gestión de las relaciones interpersonales o de formación, etc. Se trata, por tanto, de una acción planificada, que implica la existencia de un cambio no madurativo, evolutivo o casual; sino de un cambio perseguido, planificado y desarrollado con intencionalidad.” De la Torre (1997)

En definitiva, la innovación educativa es el deseo que mueve a un docente a intentar mejorar su práctica profesional (Martínez Bonafé, Jaume. 2008).

4.1. Tendencias actuales innovadoras en educación

Se pueden observar variedad de tendencias actuales o metodologías innovadoras que se alejan de la escuela tradicional. A continuación, se va a proceder a nombrar algunas de ellas y a realizar un pequeño resumen donde se va a explicar en qué consiste cada metodología seleccionada.

Algunas de las diferentes metodologías actuales para fomentar la innovación en el aula son las siguientes:

- Aula invertida:

Se denomina Aula invertida o *flipped classroom* a un método que consiste en dedicar el tiempo de fuera del aula a observar vídeos con explicación de contenidos (entre otros) y el tiempo de dentro del aula a resolver dudas, realizar ejercicios prácticos, debates, aprendizaje por descubrimiento, aclarar las diferentes dificultades que presenta cada alumno de cara al aprendizaje, entre otras.

Esta metodología es interesante ya que el profesor en vez de utilizar el tiempo del aula para realizar explicaciones acerca de los nuevos conceptos y/o conocimientos, dedica más tiempo a interactuar con sus alumnos, realizar ejercicios prácticos acerca de los nuevos conocimientos, aclarar dudas, guiarles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, etc.

Dicha metodología, desarrolla la curiosidad en los alumnos y además, refuerza el trabajo cooperativo de los niños. (Books y Brooks, 1999).

- Gamificación:

La metodología denominada “gamificación”, consiste en llevar al aula la mecánica de los juegos como componente adicional. Es decir, según Verónica Marín Díaz (2015) en su artículo *“La gamificación educativa”*, se puede considerar gamificación a la unión de ludificación y aprendizaje, donde se trata de utilizar diferentes juegos para desarrollar el proceso de aprendizaje y así, conseguir una manera diferente de enseñar y motivar a los alumnos.

Además, siguiendo a Carina Soledad y a Alberto Mora (2015) en su artículo *“Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática”*, es importante nombrar que con dicha metodología se trabajan conceptos como el reconocimiento, la recompensa, el logro, y la competencia, entre otros.

- Grupos interactivos:

La metodología de los grupos interactivos se lleva a cabo de la siguiente manera:

En primer lugar, el tutor prepara previamente cuatro o cinco tareas para realizar en el aula (una para cada grupo), teniendo en cuenta el tiempo estimado para la realización de cada tarea. Además, crea diferentes fichas con los nombres de los alumnos y con los aspectos clave que hay que observar en cada actividad.

En segundo lugar, el tutor realiza una reunión con cuatro o cinco voluntarios (dependiendo del número de grupos que haya en el aula), y en ella se les explica las tareas a realizar y las hojas de anotaciones que van a tener cada uno de ellos para apuntar las diferentes observaciones. Cabe destacar, que los voluntarios están dentro de la comunidad de aprendizaje. Es decir, pueden ser familiares de los alumnos.

En tercer lugar, a la hora de poner en práctica dicha metodología, como ya se ha nombrado anteriormente, el profesor establece varios grupos heterogéneos en el aula, de cuatro o cinco alumnos cada grupo y cada uno de los voluntarios se sitúa en una de las actividades para valorar y observar a los niños de los grupos correspondientes.

En cuarto lugar, los grupos de niños van rotando por todas las actividades y van cumpliendo el tiempo estimado para la realización de cada una de ellas.

Finalmente, los voluntarios que han estado en cada actividad correspondiente y han evaluado a todo los niños, se reúnen con el profesor, el cual ha servido de guía y de apoyo para las diferentes actividades, y se evalúa el transcurso de la sesión, aportando las mejoras que se puedan realizar.

- “*Mobile Learning*”:

Siguiendo a Brazuelo y Gallego (2011), “*Mobile learning*” es una “modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables.”

Es una metodología muy interesante ya que comprende características que fomentan el uso de las tecnologías, y es un aspecto indispensable para poder adaptarte a la sociedad de hoy en día.

Algunas de las características que podemos encontrar dentro dicha metodología y teniendo en cuenta la guía para la implantación del “*Mobile Learning*” creada por el vicerrectorado de la politécnica de Madrid, son las siguientes: Ubicuo (se puede acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar), Portable (se puede transportar fácilmente), conectividad a internet, motivante, individual e inmediato (se puede acceder cuando se necesite).

- Aprendizaje basado en problemas:

El aprendizaje basado en problemas es una metodología que surge a partir de un problema propuesto por el profesor. Es decir, el maestro es el encargado de explicar una parte de la materia y de proponer un problema a los alumnos. Posteriormente, éstos tienen que pensar, reflexionar e indagar sobre dicho problema para encontrar una o diversas

soluciones. Con la utilización de este método, los niños presentan un papel activo en el aprendizaje y se les prepara para que aprendan a solucionar situaciones ficticias o reales de forma autónoma.

Siguiendo a Prieto (2006), Engel y Woods, con el aprendizaje basado en problemas, los niños desarrollan unas competencias, tales como: trabajo cooperativo; resolución de problemas; diferentes habilidades relacionadas con la comunicación; desarrollo de actitudes como precisión, revisión o tolerancia; desarrollo del pensamiento crítico; y aprendizaje auto dirigido, entre otras.

Por otro lado, teniendo en cuenta a Morales y Landa (2004), mostramos un esquema de las ocho fases del Aprendizaje Basado en Problemas:



Elaboración propia
Adaptado de Morales y Landa (2004)

- Modelo dialógico de convivencia:

Siguiendo el cuaderno denominado “*Modelo dialógico de resolución de conflictos*” elaborado por el CREA (centro de investigación en teorías y prácticas de superación de desigualdades de la universidad de Barcelona), y el “*Modelo convivencial clave organizativa del centro educativo*” llevado a cabo por Julio Rogero (2003), se puede decir que el modelo dialógico de convivencia se basa en establecer un diálogo, involucrando a todas las personas de la comunidad, con el objetivo de descubrir las razones y principios de los conflictos para buscar soluciones adecuadas.

Además, también es un modelo que se basa en la prevención, donde el diálogo es clave para mejorar la convivencia y poder superar diferentes desigualdades. Para poder llevar a cabo dicho modelo, son interesantes los círculos restaurativos y la restauración, siempre teniendo en cuenta el clima colaborativo.

Dicho modelo se utiliza con la intención de que toda la comunidad (alumnos, profesorado y familias) trabaje de forma conjunta, teniendo las mismas oportunidades para poder expresarse, valorando las opiniones de cada una de las personas además de buscar soluciones conjuntas.

El diálogo es clave para llevar a cabo dicho modelo en el aula, “está presente en todo el proceso de creación de la norma, tanto en la elaboración de la misma, como en su posterior aplicación, respondiendo a los enfoques de la ética procedimental y de la democracia deliberativa” (Elster, 2001).

- Entornos virtuales de aprendizaje:

Los entornos virtuales de aprendizaje se pueden definir como una plataforma de formación virtual destinada para los diferentes miembros de la comunidad educativa, donde se pueden encontrar variedad de recursos y actividades para complementar y fomentar el aprendizaje. Algunas de las diferentes plataformas son las siguientes: Moodle, ATutor, Docebo, Olat, entre otras.

Por otro lado, según Josep M. Boneu (2007), podemos encontrar diferentes características que definen los entornos virtuales de aprendizaje:

Interactividad: conseguir que la persona que está utilizando la plataforma tenga la conciencia de que es el protagonista de su formación.

Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar.

Escalabilidad: capacidad de la plataforma e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: posibilidad de importar y exportar cursos.

Josep M. Boneu (2007)

- Comunidades de aprendizaje:

Una comunidad de aprendizaje se define como un modelo que se lleva a cabo en las escuelas para conseguir el éxito en los alumnos. El cual se basa en resolver las dificultades

relacionadas con la convivencia y, así, poder mejorar el rendimiento académico. Además, se llevan a cabo cursos de formación a familiares, grupos interactivos, asambleas con alumnos, comisiones mixtas, etc. Es decir, se llevan a cabo diferentes procesos de enseñanza en los que participa toda la comunidad educativa (alumnos, profesores y familiares).

Con la puesta en práctica de dicho modelo, se consigue adaptar las escuelas a la sociedad actual (sociedad de la información), mejorando el ambiente entre los que componen la comunidad educativa, fomentando la inclusión y el rendimiento académico.

- “MOOCS” (*Massive Online Open Courses*):

Se denomina “Moocs” a diferentes plataformas que ofrecen cursos online masivos y abiertos con una duración de, al menos, cuatro semanas. Es decir, son variedad de cursos que se pueden realizar a través de internet, y que van dirigidos para todos los públicos. Además, son cursos gratuitos que no tienen plazas limitadas y pueden ser ejecutados por todas las personas, ya que hay para todos los intereses.

Cabe destacar, que dichos cursos fomentan la autonomía y además, al ser gratuitos e ir dirigidos para todos los intereses, los pueden realizar cualquier persona que esté interesada y pueda acceder a un aparato con conexión a internet.

- Aprendizaje y servicio:

El aprendizaje y servicio es una metodología educativa y social que consiste en ofrecer un servicio a la comunidad mediante la realización de tareas, a la vez que se produce un aprendizaje activo.

También se puede definir como:

“Una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto bien articulado en el que los participantes aprenden a la vez que trabajan en necesidades del entorno con la finalidad de mejorarlo”

Puig, J.M.; Batlle, R.; Bosch, C.; y Palos, J. (2007)

Dicha metodología es interesante ya que los alumnos además de realizar actividades prácticas relacionadas con la vida cotidiana, aprenden valores tales como solidaridad, autonomía o confianza, y habilidades que necesitan para enfrentarse a la vida real el día de mañana.

Por otro lado, en el artículo “¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje-servicio?” realizado por Roser Battle (2010), se ha podido observar un proverbio dirigido a los maestros donde se muestra la importancia del acercamiento del aprendizaje y servicio a las escuelas:

“Mete la campaña de recolecta de alimentos en la clase de sociales, mete la plantación de árboles de naturales en la clase de ciencias, mete la narración de cuentos a los niños pequeños en la clase de lengua... Que tus alumnos tengan la oportunidad de aprender siendo útiles a los demás”. Battle (2010)

- Aprendizaje por proyectos:

Dicha metodología, surgió a través de “*Proyect Zero*” en la Universidad de Harvard. En ella, se trabajan las diferentes inteligencias múltiples (H. Gardner), además de integrar las diferentes asignaturas, fomenta variedad de habilidades y competencias, tales como, habilidad comunicativa, social o cooperativa, entre otras. También, se produce una mejora de espíritu crítico, creatividad, autoestima y autonomía, trabajando diferentes valores como la inclusión, donde todos los alumnos se ayudan y cooperan para conseguir los objetivos.

Siguiendo a Blank, W (1997), Dickinson (1998) y Harwell (1997), el aprendizaje por proyectos, es una estrategia de enseñanza que forma un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula donde el alumno es protagonista de su propio aprendizaje.

En definitiva, teniendo en cuenta a Rojas (2005), tras realizar un aprendizaje basado en proyectos, se consiguen diferentes beneficios, tales como:

“Prepara a los estudiantes para los puestos de trabajo; aumenta la motivación; hace la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad; ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento; aumenta las habilidades sociales y de comunicación; acrecienta las habilidades para la solución de problemas; permite a los estudiantes tanto hacer como ver las conexiones existentes entre diferentes disciplinas; ofrece oportunidades para realizar contribuciones en la escuela o en la comunidad; aumenta la autoestima; y permite que los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este.” Rojas (2005)

5. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Como ya hemos nombrado anteriormente, creatividad se puede definir como la capacidad de utilizar la información y los conocimientos de forma nueva, generando ideas interesantes y encontrando alternativas y/o soluciones divergentes para los problemas.

Por otro lado, el término “innovación” también es un término muy nombrado y trabajado en la actualidad. Es un término que se podría definir como la acción de modificar o cambiar algo introduciendo novedades.

Donde hay creatividad, hay innovación. Y por ello, a continuación vamos a nombrar diferentes organizaciones que hemos investigado y que se centran en el fomento de la creatividad y en la consecución del éxito. Además de ser organizaciones creativas, también son organizaciones innovadoras.

Cabe destacar, que aunque nos hayamos centrado en las organizaciones que más nos han llamado la atención, hay más fundaciones que se centran en la creatividad.

En primer lugar, vamos a nombrar la “Fundación Princesa de Girona”, la cual es una fundación privada que se inauguró en el año 2009 con la presidencia del Rey Felipe VI. Dicha fundación pretende ser un ejemplo en España basado en el apoyo a las personas jóvenes durante los diferentes desarrollos a nivel individual y profesional. Es decir, se pretende detectar a jóvenes talentos que hacen cosas extraordinarias para que éstos sean un modelo para otros jóvenes. También, se lanzan diferentes programas para la búsqueda del éxito en el empleo. Además, parte del dinero recaudado se destina a variedad de programas que tienen como objetivo el beneficio de la juventud.

Los diferentes programas que se centran en trabajar lo explicado anteriormente, se denominan: “rescatadores de talento”, “premios Fundación Princesa de Girona” y “educar el talento emprendedor”.

En segundo lugar, se va a proceder a la explicación de la fundación “Ashoka”, la cual, es una fundación que está entre las 5 mejores ONGs y que se inició en Estados Unidos en el año 1981 y al paso de los años, en el 2005, llegó a España. Es una organización sin ánimo de lucro e independiente. que se centra en la innovación social para poder construir una sociedad basada en agentes de cambio. Es decir, crear una sociedad con principios innovadores.

Los objetivos de dicha fundación se basan en el descubrimiento del potencial de cada uno para poder fomentarlo con éxito y de esta manera, conseguir mejorar el entorno y la sociedad que nos rodea.

La fundación “Ashoka” es un referente en el ámbito relacionado con el emprendimiento social que cuenta con escuelas denominadas “*Changemaker*” y variedad de emprendedores sociales en todo el mundo.

Las escuelas “*Changemaker*” se componen de un grupo de trabajo que se encarga de crear oportunidades a través del aprendizaje continuo, reconociendo el proceso y el trabajo realizado. Cabe destacar, que dicha fundación no actúa en los diferentes proyectos de la escuela, ni los apoya de manera económica. Pero sí que se compromete a ayudar para conseguir el éxito educativo, en construir “agentes de cambio” y en contribuir para la creación de colegios referentes que presenten los objetivos de la fundación “Ashoka”.

En tercer lugar, también nos ha parecido interesante nombrar a Fundación telefónica ya que da a conocer la metodología de “elbulli” creada por Ferrán Adrià.

Dicha metodología está implantada en varios colegios de España y consiste en transformar la manera de aprender y de enseñar fomentando la motivación a través de la innovación y la creatividad en la cocina. Es interesante ya que se le brinda importancia a la comida y a la cocina. Es decir, los alumnos aprenden las diferentes asignaturas a través de talleres de cocina.

En cuarto lugar, “*Design for change*” es un movimiento internacional que se define como “*I can*” (yo puedo), que consiste en trabajar cooperativamente con un equipo a través de cinco etapas y poder transformar un factor del ambiente que se quiera mejorar. El niño aprende teniendo en cuenta las diferentes fases (sentir, imaginar, actuar, compartir y reflexionar) para resolver problemas de la vida real y así, conseguir un futuro mejor. Todo ello, requiere experimentación e investigación y además, se consigue que los niños tengan más confianza en sí mismos y empatía hacia sus compañeros.

6. INICIATIVAS SOCIALES/PRIVADAS/PÚBLICAS QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD O LA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN

En la actualidad, podemos observar un crecimiento respecto a las iniciativas que fomentan la creatividad y la innovación en la educación. Por ello, vamos a mostrar

variedad de iniciativas que podemos encontrar en algunos colegios de hoy en día tanto en España, como en Europa y como en el mundo.

6.1. Iniciativas sociales/privadas/públicas que fomentan la creatividad o la innovación en la educación en España

En primer lugar, tras consultar diferentes páginas webs de los colegios correspondientes, tras la visualización de los diferentes documentales correspondientes al programa denominado “*Maneras de educar*” en RTVE llevados a cabo por el profesor James Van Der Lust en diferentes colegios de España, y tras la lectura del libro “*Viaje a la escuela del siglo XXI*” de Alfredo Hernando Calvo, se pueden observar varias formas de enseñar y/o aprender que todavía no se conocen a nivel nacional y que muchos profesores y familias no tienen información acerca de ello.

A continuación, vamos a realizar un pequeño resumen de cada una de las estrategias que hay en diferentes escuelas y que nos parecen unas iniciativas muy interesantes que se alejan de la escuela tradicional.

- El Clot, Barcelona:

El Clot de Barcelona, es un colegio cuya metodología se basa en el desarrollo de la creatividad y de la curiosidad teniendo en cuenta las inteligencias múltiples. Además, se centra en fomentar la autonomía de cada uno de los alumnos y el razonamiento científico a través de trabajos por proyectos y el aprendizaje basado en problemas. También, los alumnos son aprendices activos que disfrutan de un aprendizaje cooperativo e individual, dependiendo de la actividad.

Por otro lado, en el colegio El Clot se trabaja teniendo en cuenta diferentes recursos tecnológicos, con diferentes espacios virtuales que pueden ser utilizados por los alumnos en cualquier momento.

- Colegio Montserrat, Barcelona:

El colegio Montserrat, es un colegio que ofrece un entorno de confianza, donde utiliza metodologías innovadoras para la consecución del éxito en cada uno de los alumnos. Algunas de las metodologías son las siguientes:

En primer lugar, el método “*Suzuki*” es un método que se trabaja con padres y niños de cero hasta los dos años. Dicho método consiste en interiorizar la música en los niños. Es decir, es un aprendizaje musical que se realiza con la intención de que los niños aprendan la música desde que nacen.

En segundo lugar, también se ha podido observar la enseñanza del método “*EntusiasMAT*” que está relacionado con las inteligencias múltiples, el cual se enseña a partir de los tres años, los niños, que son participantes activos, aprenden a contar de una forma motivadora, a través de la manipulación y la experimentación. También se utilizan bits, se realiza una danza para que los niños se agrupen en diferentes conjuntos de números y una ficha como actividad final.

Por otro lado, también se trabaja por proyectos (asignando responsabilidades diferentes a cada uno de los participantes del grupo), se practica la dramatización a través de teatros y cuentos, y además, se fomenta la educación emocional.

- Colegio Padre Piquer, Madrid:

Se ha podido observar que dicho colegio no tiene ni educación infantil ni educación primaria, se empieza en primero de la ESO. El colegio Padre Piquer, es un colegio de inclusión de referencia a nivel mundial, donde todos los niños tienen igualdad de oportunidades (becas y ayudas), y donde se lleva años trabajando para cambiar la realidad y evitar el absentismo escolar a través de la metodología “aulas cooperativas multitarea”. Dicho colegio presenta un aula “enlace” donde se encuentran los niños que vienen a España y no entienden ni saben el castellano (duración de 9 meses para aprender castellano). Nos ha parecido interesante ya que no teníamos constancia de la presencia de estas aulas en los colegios. Además, según hemos podido observar, muchos de los niños llegan a España descontentos ya que es muy difícil separarse de familiares, amigos, etc. Y por ello, la solución que se lleva a cabo es ofrecer paciencia y cariño para que los niños se encuentren bien y poco a poco se vayan adaptando.

Otros aspectos que se llevan a cabo en este colegio son los siguientes: trabajo cooperativo sin libros; diversidad; y buena relación entre alumnos y profesores.

Aunque en el colegio Padre Piquer de Madrid se comienza en primero de la ESO, antes hay que cursar infantil y primaria. Por ello, hay que tener en cuenta también la formación

en infantil porque es en esta etapa donde los niños comienzan a desarrollarse y donde se les debe inculcar y trabajar con ellos diferentes aspectos como la inclusión o la evitación del absentismo escolar en un futuro.

- Colegio Ramón y Cajal, Alpartir (Zaragoza):

En el colegio Ramón y Cajal de Alpartir (Zaragoza), se puede observar una educación que muestra algunas de las ventajas que tiene vivir en una zona rural. Además, se puede encontrar una clara participación por parte de los alumnos, padres, profesores, ayuntamientos y comunidad de vecinos. Es decir, este pueblo muestra con su lema “Para educar a un niño hace falta el pueblo entero” la importancia de la colaboración por parte de todos los miembros, tanto dentro del colegio como fuera de éste.

Es un colegio donde los niños son los protagonistas de su propio aprendizaje y donde se trabajan las asignaturas de forma diferente a los demás colegios. Se aprende jugando, los niños aprenden a través de la robótica, piezas del lego, cartas y ajedrez, entre otros. Además, también se trabajan otras asignaturas como ciencias naturales, matemáticas, o ciencias sociales a través de talleres como el de apicultura o excursiones por el pueblo yendo al ayuntamiento, buscando formas geométricas, diferentes árboles, aves, etc. También, los niños de infantil tienen un huerto donde experimentan, plantan y cuidan los diferentes alimentos adecuados de cada estación. De esta manera, no sólo conocen los alimentos, sino que también son conscientes de la importancia de cuidar y respetar el medio ambiente, y de la alimentación saludable.

Por otro lado, hay actividades donde se implican las vecinas de manera voluntaria para enseñar a los alumnos el punto de cruz. Así, los niños tienen conocimiento sobre estas actividades tradicionales y pueden crear sus propias prendas.

- Colegio La paz (Albacete):

Se ha podido observar la presencia de personas que se proponen conseguir un sueño (seguir estudiando) en un colegio situado en un barrio marginado y con un 90% de padres desempleados. El objetivo de este colegio se basa en erradicar la discriminación y en conseguir que los niños salgan adelante con las diferentes metodologías que se están llevando a cabo, teniendo en cuenta la ayuda de la comunidad educativa (familias y profesores).

Dicho colegio estuvo a punto de cerrar porque había enfrentamientos entre las familias y los profesores. Por ello, las familias fueron desapuntando a los niños del colegio. Es entonces, cuando se propusieron cambiar las metodologías (incluyendo a la comunidad educativa dentro del colegio) y las actitudes que se llevaban a cabo para conseguir éxito en los alumnos y para evitar el cierre del colegio.

Todo ello, está relacionado con el colegio Montserrat, ya que al darse cuenta de que no había éxito se comenzó a cambiar las metodologías consiguiendo un colegio innovador y considerado uno de los mejores de España.

Por otro lado, el colegio La Paz se implica mucho para que los alumnos puedan aprender a leer sin dificultades. Para ello, se llevan a cabo las siguientes estrategias:

- “Padrinos lectores”, los niños que presentan dificultad en la lectura trabajan con otros niños más mayores (se intenta que sean familiares), consiguiendo motivación y una mejora en la lectura.
- “Perros y letras”, los niños con necesidades educativas especiales relacionadas con la lectura acuden a la biblioteca con una profesora y un perro, el cuál está educado de manera que cada vez que se equivoca el niño al leer, levanta una pata. De esta forma, el niño sabe que no le ha entendido y se lo tiene que volver a repetir o explicar.
- Adultos que vuelven a la escuela para seguir estudiando y para hacer voluntariado en diferentes asignaturas (lengua, matemáticas) con los niños pequeños. (Grupos interactivos).

- Colegio Diego Marín, Peñaranda de Duero:

Se ha podido comprobar que en este colegio se enseñan las diferentes asignaturas de una forma lúdica y dinámica. Por ejemplo: las matemáticas se trabajan con diferentes juegos, y uno de ellos es el juego del área/perímetro de varias colchonetas. Por otro lado, se trabaja con la plantilla ABN que es una metodología que se basa en que cada alumno suma o resta a su manera, fomentando el aprendizaje significativo y evitando el aprendizaje memorístico.

Cabe destacar, que cuando se implantó la metodología de la plantilla ABN, se hicieron cursos de formación para las familias.

Por otro lado, se realizan proyectos a la comunidad, como por ejemplo: la empresa de turismo, donde los niños participan siendo ellos los guías turísticos de su pueblo. Colaboran también en la residencia de ancianos leyéndoles cuentos o realizando diferentes actividades. De esta manera, los niños aprenden a hablar en público desde pequeños, entre otras habilidades.

- Colegio Amara Berri, Guipúzcoa:

En el colegio Amara Berri se ha podido aprender que la enseñanza de las matemáticas es más significativa a través de la aplicación y de la experimentación. Se ha observado a niños de diferentes edades aprendiendo las matemáticas a la vez que jugaban en una zona habilitada con infraestructuras similares a una frutería, cocina o costura. Es decir, aprenden las matemáticas a través de juegos relacionados con la vida cotidiana y a través de la experimentación con objetos reales.

Por otro lado, en la asignatura de inglés realizan canciones con coreografías, lo cual, parece una forma motivadora para aprender pronunciación y vocabulario. Se pueden observar también variedad de extraescolares, los pocos deberes que se les mandan a los niños, la participación que tienen los alumnos en la biblioteca (apuntando los libros que se lleva cada uno) y los medios de comunicación en la escuela. De esta manera, los alumnos están preparados para vivir en la sociedad actual, ya que saben manejar y utilizar medios como la radio, la prensa o la televisión.

6.2. Iniciativas sociales/privadas/públicas que fomentan la creatividad o la innovación en la educación en Europa

Según el libro *“Viaje a la escuela del siglo XXI”* de Alfredo Hernando Calvo, el documento denominado *“Clases creativas con prácticas innovadoras en las escuelas europeas”* elaborado por Almudena Esteban y tras la consulta de diferentes páginas webs de colegios, se han podido observar diferentes escuelas europeas relacionadas con la creatividad y prácticas innovadoras. A continuación, voy a mostrar y describir algunas de ellas:

- Ørestad Gymnasium, Dinamarca:

En el colegio Ørestad Gymnasium no tienen un horario fijo, sino que va dependiendo de las necesidades del momento. Es decir, el horario del colegio se comprende entre las 8:00h hasta las 16:00h y se divide por cuatro módulos (danés, español, matemáticas e historia), dichas asignaturas no se realizan todos los días, sino que hay una flexibilidad que permite hacer cambio de asignatura/proyecto/actividad sin que esto produzca dificultades. También, muchos proyectos se planean antes de empezar el curso y otros se pueden ir añadiendo durante el año y cambiar otras actividades programadas.

Por otro lado, este colegio presenta una estructura arquitectónica muy innovadora, hay zonas de recreo y “chill out” donde los alumnos pueden trabajar o realizar sus tareas de la forma que ellos consideren.

- Saunalahti, Finlandia:

La escuela Saunalahti de Finlandia, es una escuela que ofrece un plan de aprendizaje individualizado para cada niño. Ya que es importante conocer su forma de aprendizaje, habilidades y límites. También, el colegio está diseñado de manera que se fomenta el aprendizaje en grupo, no hay mesas individuales y las diferentes aulas presentan grandes ventanales que se comunican entre sí.

Es un edificio que no sólo cuenta con la educación primaria y secundaria, sino que además hay una biblioteca, un centro de día para ancianos, una casa de la juventud y un gimnasio. Es decir, es una escuela en la que participa toda la comunidad de vecinos. Cabe destacar, que el profesor es guía de aprendizaje y que los alumnos casi no diferencian el tiempo lectivo con el recreo porque todas las zonas son espacios de aprendizaje y se les da libertad de elección para realizar las tareas. Las diferentes asignaturas como educación física, lenguaje e interacción, matemáticas, ética, filosofía, ciencias naturales, arte o cultura, provocan que se mejore el rendimiento académico en todos los sentidos y en todas las áreas.

- Steve Jobs School, Holanda:

Steve Jobs School, es una cadena compuesta por siete colegios establecidos en Holanda donde se encargan de preparar a los niños para el futuro. En dicho colegio, se trabaja una nueva filosofía educativa que carece de horarios y libros de texto. Además, coordinan a los alumnos para que éstos conozcan y trabajen a través de las nuevas

tecnologías, ya que estamos en la Era Tecnológica. También, los profesores tienen una formación previa junto a otros docentes para aprender a educar a los alumnos en esta nueva Era.

Todos los niños del colegio disponen de *iPads* individuales para trabajar las diferentes asignaturas tanto en el aula como en casa. A través del trabajo con dichos aparatos, se cumplen los objetivos propuestos por el gobierno de Holanda centrados en la educación. Además, todas las actividades que se realizan, son adaptadas para cada niño. Es decir, cada alumno sigue su propio ritmo de aprendizaje sin depender de los demás.

Por otro lado, además de aprender a través de diferentes aplicaciones y juegos, en la asignatura de educación física, los niños no están con el iPad, sino que realizan las diferentes actividades físicas alejándose de la tecnología con la intención de fomentar el ejercicio físico en los niños.

- Centro internacional Loris Malaguzzi, Italia:

El centro Loris Malaguzzi, es un centro que se centra en la innovación educativa, en la experimentación y que ofrece oportunidades para el desarrollo de la creatividad. En dicho centro se trabaja la metodología Reggio Emilia, la cual según el documento creado por Beresaluce (2009) y denominado *“las escuelas reggianas como modelo de calidad en la etapa de educación infantil”*, se basa en el desarrollo integral de los niños, enseñándoles a aprender a pensar, donde los alumnos puedan reflexionar y hacerse preguntas para llegar a la búsqueda de soluciones.

“El objetivo principal de las escuelas italianas es el desarrollo armónico integral de los niños. Abarcan más campos de desarrollo, donde fomentan la creatividad a través del arte y consideran que hay muchos lenguajes en los alumnos que se deben fomentar al máximo”.

Beresaluce (2009)

Por otro lado, es importante nombrar que para llevar a cabo esta metodología, los maestros además de realizar diferentes cursos de preparación y estar entregados a sus trabajos, trabajan de dos en dos. Lo cual favorece al aprendizaje de los alumnos, ya que se producen ideas y opiniones más diversas. Es decir, están abiertos a la búsqueda de diferentes soluciones.

- Escuelas Vittra, Suecia:

Las Escuelas Vittra, son unas escuelas que trabajan con los mismos objetivos y el plan de educación establecido en Suecia pero de diferente manera que las otras escuelas. En dichas escuelas, los alumnos trabajan para fomentar la creatividad a través de diferentes actividades adaptadas a las capacidades de los alumnos. La metodología que se lleva a cabo en estas escuelas es interesante ya que los alumnos no llevan a cabo sus actividades y/o proyectos en las aulas sino que el colegio está organizado de manera que hay diferentes espacios adaptados para que los niños puedan elegir dónde y cómo trabajar.

Por otro lado, además de trabajar con las diferentes tecnologías, también se llevan a cabo actividades relacionadas con la vida cotidiana para que los niños aprendan a buscar soluciones reales a los problemas.

Según Pérez-Barco (2015), en el documento expuesto en la revista *“ABC educación”* y denominado *“Las escuelas más innovadoras no tienen aulas ni pizarras”* podemos observar que teniendo en cuenta a las escuelas Vittra:

“La idea del espacio abierto en lugar del aula cerrada (que también se utiliza cuando se considera apropiado) es dar la posibilidad a profesores y alumnos de cooperar en el trabajo. El aprendizaje es un proceso que suele tener lugar cuando se trabaja, se conversa y se debate con los docentes o con otros compañeros. El propósito es crear un espacio en el que nuestros alumnos estén siempre acompañados por uno o varios profesores”.

Pérez-Barco (2015)

6.3. Iniciativas sociales/privadas/públicas que fomentan la creatividad o la innovación en la educación en el mundo

Tras observar las iniciativas creativas e innovadoras correspondientes a la educación en el mundo, a través del libro *“Viaje a la escuela del siglo XXI”* de Alfredo Hernando Calvo, y diferentes páginas webs relacionadas con diferentes colegios, se han podido observar varias escuelas internacionales relacionadas con la creatividad y prácticas innovadoras. A continuación, voy a describir y nombrar algunas de ellas:

- **Innova Schools, Perú:**

En Innova Schools, se partía de la realidad del país, donde la gran mayoría no tiene acceso a una educación de calidad. Entonces, comenzaron con la creación de 100 colegios con la intención de preparar a los alumnos para que sepan enfrentarse al día a día. Se utiliza la metodología “flipped classroom” y “blended learning”: donde hay un claro uso

de la tecnología y aprendizaje cooperativo, que se basa en el 70% del tiempo. El 30% restante se dedica a un aprendizaje individual para que cada alumno pueda seguir su propio ritmo. Además, la clase no la realiza el docente, sino que lanza un reto a los alumnos y éstos tienen que llegar a conclusiones, siendo el profesor un mediador para facilitar el trabajo.

- Aletheia, Argentina:

Aletheia, es un colegio que se centra principalmente en una búsqueda de sentidos al aprender.

En primaria, se trabaja de manera conjunta creando, de esta manera, una escuela dentro de un aula, donde el clima que se percibe es favorable. También, hay grupos reducidos para conocer el potencial de cada uno de sus alumnos a través de la reflexión, la creación, la planificación o el estudio, entre otras. Además, el profesor es un guía que se encarga de buscar información, de observar sus producciones y de la construcción de modos de aprender y hábitos de trabajo. Al mismo tiempo, los alumnos se centran en la búsqueda de estrategias utilizando las nuevas tecnologías para poder aplicarlas a situaciones nuevas.

- Northem Beaches Christian School, Australia:

Northem Beaches Christian School, es un colegio diferente donde la decoración que hay en las aulas parece la de un parque temático que cuenta con mesas, sillas, sillones, pufs, sofás y suelo de moqueta, entre otros.

Los niños aprenden a ser creativos, curiosos, a pensar de manera crítica y desarrollan al máximo sus capacidades a través de diferentes actividades que pueden realizar dentro del aula.

Dicho colegio, ha creado una guía de integración de las inteligencias múltiples relacionadas con la taxonomía de Bloom, organizando el currículo de manera que hay diferentes módulos (48) para que los niños los puedan trabajar de manera autónoma.

De esta manera, los niños eligen la zona del aula en la que desean realizar los ejercicios, trabajando las actividades que ellos prefieran sin tener que realizar al mismo tiempo las que realizan otros compañeros.

- Shidhulai, Bangladés:

Shindulai es una escuela en forma de barco que surgió por las necesidades de ese país. Como había miles de familias sin recursos y se producían inundaciones cada año, Abul Hasanat propuso que si los niños no podían ir a la escuela a causa del deterioro en las infraestructuras de transporte y por las inundaciones constantes, la escuela debía ir a los niños. Al igual que la escuela de Shidulai, se crearon las escuelas de The Barefoot College donde no había certificados ni evaluaciones, sino que Bunker Roy ideó una escuela basada en valores como la igualdad, cooperación, autosuficiencia y autoestima, descentralización y austeridad. En dicho colegio, se crearon sesiones nocturnas para las personas que no pudieran acudir durante el día, y también se contó con profesionales de la zona para que las personas aprendieran a leer, cocinar, a realizar trabajos agrícolas, entre otros.

- Escolas Lumiar, Brasil:

En Escolas Lumiar, para la construcción de las bases del conocimiento, elaboran mosaicos interactivos e interdisciplinarios. Es decir, trabajan alejados de la escuela tradicional, donde no hay ni lecciones, ni horarios fijos. Los niños trabajan varios proyectos al día que han sido previamente ideados por los maestros.

Es una metodología muy interesante ya que los alumnos, trabajan la observación y las diferentes competencias que podemos encontrarnos hoy en día y que es necesario desarrollarlas para enfrentarnos a la vida real.

- Escuela Nueva, Colombia:

Escuela Nueva Activa es una fundación creada en Colombia que surgió por la falta de recursos y las necesidades de las diferentes familias. Es una escuela que se centra en la construcción del conocimiento y en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Promueve un aprendizaje personalizado, participativo, activo y cooperativo, donde se trabaja la interacción y el diálogo. Además, el profesor es orientador del proceso de aprendizaje. La metodología utiliza guías de aprendizaje para el alumno, fomentando el trabajo cooperativo y también dispone de medios de apoyo como rincones de aprendizaje o biblioteca-aula para conseguir el desarrollo integral del niño.

- 826 Valencia, Estados Unidos:

826 Valencia, es un centro de apoyo fundado por Dave Eggers y Nínive Calegari que se estableció con la intención de que los estudiantes sean los propios dueños de su proceso de escritura y consigan reforzar su habilidad para expresarse. Al utilizar la escritura como una forma motivacional e interesante en una tienda de piratas, se inspira a los alumnos para adquirir confianza y conseguir un desarrollo óptimo de habilidades de pensamiento.

- Knowledge is Power Program, Estados Unidos:

Knowledge Is Power Pogram, es un programa de escuelas que se basa en enseñar a los alumnos habilidades para “aprender a aprender” a través de diferentes estrategias de pensamiento teniendo en cuenta los aspectos emocionales y sociales. También, hay una buena relación familia-escuela para que el aprendizaje de los alumnos sea óptimo. Cabe destacar que en este colegio se consigue que los alumnos con menos recursos tengan éxito en sus estudios.

- Doorstep Schools, India:

Doorstep Schools se encarga de educar a los niños que no tienen acceso a una educación, que no pueden ir al colegio por diferentes razones o presentan grandes jornadas laborales. Por ello, se han utilizado grandes autobuses transformados en aulas con todos los materiales necesarios para poder educar a los alumnos, de hecho, cuentan con variedad de libros para potenciar la lectura los niños que deseen. Cada día el bus visita dos o tres localidades y en cada una de ellas se realizan dos horas lectivas.

- The Barefoot College, India:

The Barefoot College, es una organización que se encarga de educar a adultos a través de la práctica. Es decir, es un colegio donde no hay libros, ni exámenes. Una iniciativa muy motivadora para los alumnos, ya que se aprende a través de la práctica y la experimentación, dejando atrás la teoría.

- Green School, Indonesia:

El colegio Green School, es un colegio que comprende educación infantil y educación primaria y que está creado con recursos naturales como bambú, madera, ramas, entre otros. Además, es el colegio más verde del mundo y se encuentra en la selva, de ahí a denominarse Green School.

Las aulas de infantil, son aulas circulares de bambú y las paredes están decoradas con materiales reciclados.

Por otro lado, el programa consiste en despertar la curiosidad en los niños, teniendo siempre en cuenta el respeto por la naturaleza, y aprender a través del juego desarrollando diferentes habilidades a través del baile, el arte, la narración de historias, excursiones, entre otros.

- Fuji Kindergarten, Japón:

Fuji Kindergarten, es una escuela que tiene como objetivo crear un futuro feliz, formando a los niños desde edades tempranas para que puedan contribuir a la sociedad en un futuro.

Es un colegio con una estructura arquitectónica adaptada a las necesidades del niño. Es decir, es un entorno diseñado para fortalecer el cuerpo de los niños, teniendo en cuenta el medio que les rodea y de esta manera fomentar la capacidad de autodesarrollo. Los niños corren, saltan, trepan árboles, etc.

La metodología Montessori es la que siguen en este colegio para educar a los niños, con la intención de formar a niños independientes.

- Plan Ceibal, Uruguay:

Plan Ceibal, es un plan que se creó con la intención conseguir igualdad de oportunidades y para fomentar el uso de las tecnologías en Uruguay. Actualmente, cada alumno que se matricula en un colegio público puede acceder a un ordenador con conexión a internet gratuita desde el centro y utilizarlo para su uso personal. También, dicho plan posee varios programas y recursos educativos donde transforma maneras de aprender y de educar.

6.4 ¿Qué técnicas que fomentan la innovación y la creatividad son las que más han llamado la atención para llevar a cabo en el aula?

A continuación, se van a mostrar diferentes estrategias metodológicas y aspectos comunes que se han podido observar en los puntos relacionados con las tendencias actuales que fomentan la creatividad y la innovación en el mundo. Cabe destacar que algunas características ya han sido explicadas en puntos anteriores.

Algunos de los aspectos que se han recogido y que sirven de ayuda para fomentar la creatividad en los colegios son los siguientes:

- Trabajo cooperativo e individual: a través del cual los niños aprenden a trabajar de manera autónoma y junto a sus compañeros. De esta manera, se trabajan diferentes valores tales como el respeto, la empatía, etc.
- Desarrollo de las inteligencias múltiples de Gardner (1983): las cuales se pueden trabajar a través del “*método entusiasmat*” (nombrado anteriormente en el colegio Montserrat), es un método interesante para trabajar todos los ámbitos desde un enfoque experimental, lúdico y motivador.
- Trabajo por proyectos: metodología que se puede utilizar para trabajar de forma cooperativa con la intención motivar a los alumnos a través de la realización de una investigación acerca de un tema.
- Aprendizaje basado en problemas: metodología que fomenta la creatividad, donde los niños aprenden a pensar a través de la búsqueda de soluciones para resolver un problema concreto.
- Aula invertida: metodología innovadora que se basa en trabajar la teoría en casa y realizar la práctica en el aula. De esta manera, se comprueba si los alumnos han leído la teoría y el profesor se asegura de comprobar que la han entendido.
- Uso de las tecnologías: nos encontramos ante una sociedad cubierta de tecnología, por ello es importante que los alumnos aprendan a utilizar las tecnologías como un apoyo para el aprendizaje y de esta manera, posteriormente, poder llevar a cabo su uso en la vida real.
- Confianza: la confianza es un valor que no se debe perder en el aula. Por ello, creemos que es importante que el profesor brinde confianza a sus alumnos para que éstos puedan trabajar y realizar las tareas para conseguir sus objetivos evitando el miedo al fracaso.

- Inclusión: aspecto que se debe trabajar con los niños para que todos presenten igualdad de oportunidades.
- Buen clima: El buen ambiente en el aula favorece la creatividad.
- Zonas adaptadas dentro del colegio: para que los niños puedan estar estudiando como en casa y de manera cómoda. También se ha observado que la organización del aula favorece la creatividad. Se puede alejar del aula tradicional evitando los pupitres, las sillas y estableciendo un horario flexible, entre otros.
- Relación familia-escuela: la relación familia-escuela es indispensable para el desarrollo óptimo del alumno, es importante que haya comunicación entre ambos entornos, ya que además, se pueden realizar actividades conjuntas que ayuden a desarrollar la creatividad. Además, también es interesante que los colegios tengan la oportunidad de poder colaborar con la sociedad (ancianos, jóvenes, etc.) ya que creemos que es más importante el contacto con la sociedad de forma real que a través de un libro, de esta manera, los alumnos aprenden a través de la propia experiencia.
- Profesor como guía de aprendizaje y no como un modelo autoritario.

7. CONCLUSIONES

Tras la realización del Trabajo Final de Grado denominado “Consecución del éxito en la educación a través de la creatividad y la innovación” se ha podido observar un claro aprendizaje de diferentes aspectos que no conocíamos anteriormente.

Por un lado, antes de comenzar con la lectura de diferentes documentos relacionados con la creatividad y la innovación, pensábamos que la creatividad consistía en un proceso que se empieza a desarrollar cuando el individuo comienza a ser consciente de sus actos y que se basa en poner en práctica diferentes conocimientos relacionados con cualquier actividad, acción o aspecto, teniendo en cuenta la imaginación para crear otros conocimientos que no se conocían previamente. Además, también pensábamos que la

creatividad se tiene que ir desarrollando y trabajando para poder sacar el máximo potencial de cada persona. Tras la lectura de variedad de documentos, se ha podido comprobar que no íbamos mal encaminados y que dicho concepto está relacionado con un proceso que se tiene que desarrollar y trabajar para ser eficaz.

Por otro lado, respecto al concepto de innovación, pensamos que consistía simplemente crear algo nuevo, lo que no supimos nombrar al principio, fue el hecho de que la creatividad y la innovación son dos conceptos tan amplios que se trasladan a todos los tipos de ámbitos.

Se ha podido observar que la creatividad e innovación son clave para conseguir éxito tanto en la educación, incorporando la inclusión y evitando el absentismo escolar, como en el resto de los ámbitos. Además, es importante nombrar que el colegio es uno de los ámbitos más importantes, ya que es el lugar donde se van a formar la mayoría de las personas, consiguiendo en un futuro, alumnos con una educación óptima para desarrollar profesiones diferentes. Por ello, desde una visión educativa, se ha podido comprobar que dichos conceptos se trabajan en escuelas cercanas a nosotros y por tanto, la realización del presente trabajo y la búsqueda de información, ha sido una forma de recibir motivación para seguir en el proceso de formación y para seguir conociendo metodologías que no se basan en aprender con el libro y de memoria.

Además, tras la lectura de numerosos documentos, se ha podido comprobar la importancia de la transmisión de ideas y pensamientos positivos, necesarios para creer en que los sueños se pueden cumplir y de esta manera, poder transmitírselo a los alumnos ofreciéndoles confianza y apoyo para seguir adelante.

Para concluir, con la elaboración de este trabajo, se ha reflexionado acerca de lo importantes que son la creatividad y la innovación hoy en día. Es decir, hemos podido comprobar que el presente trabajo ha servido de ayuda para enfocar nuestra futura profesión hacia unas metodologías actuales y hacia una sociedad cambiante donde se tiene que educar con equidad y calidad para conseguir el éxito educativo y social.

“No hay duda de que la creatividad es el recurso humano más importante de todos. Sin creatividad no habría progreso y estaríamos constantemente repitiendo los mismos patrones”. Edward de Bono (1976)

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aletheia, [en línea]. Buenos Aires, Argentina. Recuperado a partir de:
http://www.colegioaletheia.esc.edu.ar/primaria/prim_pedag1.html
- Argundo, F. (16 de julio de 2015). *Escuelas Steve Jobs en Holanda*. [Archivo de vídeo], disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=rTTKmFIxOz4>
- Ayuso, M. (2015, 10 de julio) Es el mejor colegio del mundo, es finlandés, y tiene tres cosas que los demás no tienen. *El confidencial digital* [en línea]. Disponible en: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-07-10/es-el-mejor-colegio-del-mundo-es-finlandes-y-tiene-tres-cosas-que-los-demas-no-tienen_897921/ [2015,10 de julio]
- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *INNOVACIÓN EDUCATIVA*. 5 (28), 19-31. Recuperado a partir de: <http://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Batlle, R. (2011, marzo). ¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje- servicio?. *ANÁLISIS*, nº972. Recuperado a partir de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3613602>
- Belloch, C. Entornos virtuales de aprendizaje. *UNIDAD DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA*. Recuperado a partir de:
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Borjas, L. (2003). Espíritu empresarial, creatividad empresarial. Un nuevo reto. *ANALES*. 3(2), 133-156. Recuperado a partir de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003768>

Desarrollo de la creatividad a través de la innovación educativa

- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Creatividad y sociedad (nº12).
- *Conozca los 11 colegios más innovadores del mundo* (2014, mayo), [en línea]. Red educativa mundial. Disponible en:
<https://www.redem.org/conozca-los-11-colegios-mas-innovadores-del-mundo/>
- Corbalán, J. (2008). *¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Jujuy, Argentina.
- De bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. México : Paidós Iberica.
- Design for change (2014), [en línea]. España. Recuperado a partir de:
<http://www.dfcpain.org/design-for-change-es-metodologia/>
- Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado de:
<http://dle.rae.es/srv/search?w=innovar>
- Door Step School, [en línea]. India. Recuperado a partir de:
<http://www.doorstepschool.org/pune/projects/>
- Edwards, M. (2012). ¿Qué es la creatividad?, [en línea]. Recuperado a partir de :
https://www.tendencias21.net/innovacion/Que-es-la-creatividad_a37.html
- *Escuelas changemaker España* (2012), [en línea]. Fundación Ashoka. Disponible en:
<http://spain.ashoka.org/educacion-changemaker/escuelas-changemaker/escuelas-changemaker-ashoka/>
- Esquivias, M. T. (2004, enero). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *REVISTA DIGITAL UNIVERSITARIA*. 5 (1). Recuperado a partir de:
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

- Espacio Fundación Telefónica Madrid (4 de febrero de 2016). Presentación: “viaje a la escuela del siglo XXI”. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=JUPvfma_0po&frags=pl%2Cwn
- Fernández, S.(2016, junio). *Aprendizaje Basado en Proyectos. El qué, el cómo y la evaluación*. Educación 3.0 [En línea]. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/aprendizaje-basado-en-proyectos/36839.html>
- Frega, A. L. & Vaughan, M. (1980). Creatividad musical fundamentos y estrategias para su desarrollo. Recuperado a partir de: <http://analuciafrega.com.ar/Multimedia/Creatividadmusical/Creatividad%20musical.pdf>
- Fuji Kindergarten (2000-2018), [en línea]. Tokyo, Japón. Recuperado a partir de: <https://fujikids.jp/en/facilities/>
- Fundación Escuela Nueva, [en línea]. Bogotá, Colombia. Recuperado a partir de: <http://escuelanueva.org/portal1/es/quienes-somos/modelo-escuela-nueva-activa/nuestra-solucion-educativa.html>
- Fundación Jesuitas Educación (2018), [en línea]. España. Recuperado a partir de: <http://www.fje.edu/es/la-educacion-que-ofrecemos/un-nuevo-modelo-pedagogico>
- *Fundación Princesa de Girona* (2018), [en línea]. Girona. Disponible en: <http://es.fpdgi.org/que-hacemos/proyectos/>
- García, L. & Arenas, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *PERSPECTIVA EDUCACIONAL, FORMACIÓN DE PROFESORES*. Nº 47, 13-31. Recuperado a partir de: <http://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>

- García Barrera, A. (2013, noviembre). El aula inversa: cambiando la respuesta a las necesidades de los estudiantes. *AVANCES EN SUPERVISIÓN EDUCATIVA* [En línea], nº19. Recuperado a partir de: <https://avances.adide.org/index.php/ase/article/view/118> [2013, diciembre]
- *Guía para la implantación del mobile learning* (2013) . Politécnica: VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN ACADÉMICA Y DOCTORADO. Recuperado a partir de: http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementacion_movil.pdf
- González, C. (2012). Aprender de la experiencia y competencias: aprendizaje y servicio. Recuperado a partir de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4644809>
- Green school, [en línea]. Bali, Indonesia. Recuperado a partir de: <https://www.greenschool.org/programme/early-years/>
- *La metodología de Ferran Adrià llega a la educación* (2018), [en línea]. Madrid, Colegio Ártica. Disponible en: <http://labmadrid.com/lineas-basicas-proyecto-educativo/>
- Laurencio, A. & Farfán, P. (2016). La innovación educativa en el ámbito de la responsabilidad social universitaria. *REVISTA CUBANA DE EDUCACIÓN SUPERIOR* . N° 2, 13-34. Recuperado a partir de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v35n2/rces02216.pdf>
- López, O. (2005). *Enseñar a ser creativo*. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24523/5_05_4.pdf;jsessionid=759FC7167350DBF72DAE27A172A70F41?sequence=1
- Luque, A. (2007). Picasso, Sistema creativo propio. *ESPACIO Y TIEMPO*, nº21, 95-121.

- Maldonado, M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *LAURUS REVISTA DE EDUCACIÓN*. 14 (28), 158-180. Recuperado a partir de:
<http://www.redalyc.org/pdf/761/76111716009.pdf>
- Marín Díaz, V. (2015, junio). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *DIGITAL EDUCATION*, nº27. Recuperado a partir de:
<http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433>
- Martínez Bonafé, J. (2008, enero). *Pero ¿Qué es la innovación educativa?*. Cuadernos de pedagogía, nº 375. Universidad de Valencia.
- Menchén, F. (2009). La creatividad transforma la realidad. *EDUCACIÓN Y FUTURO*. 89-110.
- Mendía, R. (2012). El Aprendizaje-Servicio como una estrategia inclusiva para superar las barreras al aprendizaje y a la participación. *REVISTA EDUCACIÓN INCLUSIVA*. 5(1). Recuperado a partir de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4105308.pdf>
- Modelo dialógico de resolución de conflictos. *COMUNIDADES DE APRENDIZAJE*. Recuperado de:
<https://www.comunidaddeaprendizaje.com.es/uploads/materials/112/4d48ea4b1153c6ae5aa9dbf97e28bddb.pdf>
- Mora Carreño, A. & González González, C. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *REVISIÓN*, 8 (1). Recuperado a partir de:
<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=152&path%5B%5D=290>

- Morales, P. & Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *THEORIA* [en línea], vol. 13, nº 1. Recuperado a partir de: <http://www.redalyc.org/pdf/299/29901314.pdf>
- Monroy, M. (2003). La danza como juego, el juego como danza. *EDUCACIÓN Y EDUCADORES*. 6, 159-167.
- Montaña, J. & Moll, I. (2009). Ferran Adrià, Juli Soler y el restaurante elBulli. El placer de innovar. *MANAGEMENT INTERNATIONAL*. 13, 155-158.
- Odina, M., Buitago, M. & Alcalde, A. Los grupos interactivos. *INNOVACIÓN EDUCATIVA*, nº 131. Recuperado a partir de: http://utopiadream.info/ca/wp-content/uploads/2010/11/GI_odina_buitago_alcalde.pdf
- Pacheco, V. M. (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación. *REVISTA EDUCACIÓN* [en línea], 27(1), 17-26. Recuperado a partir de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44027103.pdf>
- Pardo, A. (2000). La creatividad en la producción cinematográfica. *COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD*. 13 (2). Recuperado a partir de: https://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=128
- Pérez Barco, M. J. (2015, 19 de febrero). Las escuelas más innovadoras del mundo no tienen aulas ni pizarras. *ABC digital* [en línea]. Disponible en: <https://www.abc.es/familia-educacion/20140130/abci-vittra-escuela-suecia-201311111102.html> [2015, 19 de febrero].
- Petreñas, C., Leena, A. & García, C. (2013, enero). Comunidades de aprendizaje. *REVISTA ELECTRÓNICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES*. 17(7). Recuperado a partir de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817145>

- Plan Ceibal, [en línea]. Montevideo, Uruguay. Recuperado a partir de: <https://www.ceibal.edu.uy/es>
- Reggio Children International centre, [en línea]. Italia. Recuperado a partir de: <http://www.reggiochildren.it/centro-internazionale-loris-malaguzzi/?lang=en>
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas*. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Rodríguez de Guzmán, J. (2012). Comunidades de aprendizaje y formación del profesorado. *TENDENCIAS PEDAGÓGICAS*, nº19. Recuperado a partir de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3938956.pdf>
- Rogero, A. (2003). El modelo convivencial clave organizativa del centro educativo. Recuperado de : <https://www.nodo50.org/movicaliedu/rogeconvivencia.pdf>
- Rinaudo, M. C. (2002, junio). Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención reseña de Csikszentmihalyi. *RED* [en línea], Nº 4. Recuperado a partir de: <http://www.redalyc.org/pdf/547/54700403.pdf>
- Romo, M. (1998). *Algunas claves para fomentar la creatividad en el aula*. Universidad autónoma de Madrid.
- Salinas, J. (2004, noviembre). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *REVISTA UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO*. 1 (1). Recuperado a partir de: <https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/viewFile/28810/28644>
- Sanmartín, O. (2015, 16 de abril) Así se enseña sin asignaturas, sin libros de texto y sin exámenes. *El mundo digital* [en línea]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/espana/2015/04/16/552eb3c9e2704e972c8b4578.html>
[2015, 16 de abril]

- Saunalahti, [en línea]. Spoo, Finlandia. Recuperado a partir de:
https://www.espool.fi/en-US/Childcare_and_education/Preprimary_education/Providing_Education
- *Servicio de innovación educativa de la universidad politécnica de Madrid* (2008). Aprendizaje basado en problemas. Recuperado a partir de:
https://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf
- Solidaridadtv (4 de marzo de 2014). *Barefoot college, testimonio de tecnología de los más pobres*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=AzaKzx_S4Cw
- Steve Jobs School, [en línea]. Países Bajos. Recuperado a partir de:
<http://stevejobsschool.nl>
- Valverde, J. (2014). Moocs: una visión crítica desde las Ciencias de la Educación. *PROFESORADO*. 18 (1), 93-111. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/262236072_MOOCs_una_vision_critica_desde_las_Ciencias_de_la_Educacion
- Vecina, M. L. (2006, enero-abril). Creatividad. *PAPELES DEL PSICÓLOGO* [en línea], 27(1), 31-39. Recuperado a partir de:
<http://www.redalyc.org/pdf/778/77827105.pdf>
- *25 escuelas que emplean pedagogías activas en España* (2018, julio), [en línea]. Educación 3.0. Disponible en:
<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/escuelas-que-emplean-pedagogias-activas-en-espana/27942.html>
- 826 Valencia, [en línea]. San Francisco. Recuperado a partir de:
<https://826valencia.org/careers/store-staff-team-member/>